

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak terlepas dari pendidikan, karena pendidikan merupakan hal yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia baik individu maupun kelompok baik itu dari aspek jasmani, rohani, sosial, budaya, politik, ekonomi, maupun kematangan berpikir. Pendidikan dilihat dari sudut pandang tertentu akan berbeda pengertiannya tetapi secara garis besar pendidikan bertujuan untuk meningkatkan mutu atau kualitas manusia. Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan memiliki cakupan yang sangat luas, salah satunya adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Hartati, dkk. 2013:21). Pendidikan jasmani sebagai bagian dari mata pelajaran umum di sekolah harus mampu mengembangkan potensi-potensi siswa yang termuat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Voltmer et al (dalam Guntur, 2009, hlm. 15) bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah pendidikan anak secara keseluruhan, untuk mengembangkan individu anak secara maksimal yang meliputi perubahan fisik, mental, moral, sosial, estetika, emosional, intelektual dan kesehatan. Di pengertian lain, Husdarta (2009, hlm. 18) menyatakan bahwa:

Pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui gerak yang sudah direncanakan agar siswa terdidik secara fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Pendidikan jasmani sama seperti mata pelajaran lain yaitu mendidik anak, namun yang membedakan yaitu alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani secara keseluruhan, perlu adanya partisipasi dari siswa, Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Satria, 2016, hlm. 296) menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, bentuk partisipasi aktif siswa adalah bisa dengan bentuk perbuatan fisik dan keaktifan siswa yang dilakukan saat pembelajaran. Salah satu hal yang menunjang terciptanya partisipasi pada siswa adalah adanya motivasi dalam belajar dari diri siswa itu sendiri sebagaimana dengan yang dikatakan Hidayat (2010, hlm. 4) bahwa “Motivasi instrinsik adalah dorongan yang bersumber dari dalam diri siswa atau atlet yang menyebabkannya berpartisipasi dalam suatu aktivitas. Dengan kata lain anak harus mempunyai motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar atau pendidikan yang sedang berlangsung. Hanya apabila siswa memiliki motivasi yang kuat siswa akan menunjukkan minat, aktivitas, dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan belajar (Juliantine dkk, 2016, hlm. 165).

Peneliti melakukan observasi langsung pada Klub Futsal Dua, saat kegiatan latihan berlangsung anak-anak terlihat tidak antusias atau lebih ke arah malas untuk bergerak, perlu intruksi beberapa kali agar anak-anak mau melakukan setiap tugas gerak yang diberikan. Pada saat mulai masuk ke lapangan pun anak-anak dalam keadaan tidak bersemangat atau tidak memiliki motivasi untuk mengikuti latihan. Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran, sesuai dengan yang dikatakan Djamarah (dalam Hasgimianti dkk., 2018, hlm. 5) “Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.” Tidak hanya itu, Hidayat (2017, hlm. 3) juga mengatakan “Motivasi adalah elemen kunci dalam

proses belajar, sebab motivasi dapat menentukan arah perilaku belajar siswa, meningkatkan intensitas usaha belajar, menjamin keberlangsungan aktivitas, dan mendorong munculnya strategi-strategi baru yang relevan dengan tujuan.” Karena pelaku belajar tidak hanya guru, ada juga siswa. Artinya keduanya perlu bekerja sama agar lebih memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satu bentuk kerja sama yang dapat ditunjukkan dari pihak siswa adalah memiliki motivasi ketika proses pembelajaran berlangsung, dalam hal ini kaitannya yaitu motivasi belajar. Sardiman (dalam Utari, 2018, hlm. 1044) mengemukakan bahwa “Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, sesuai yang dijelaskan Dimyati & Mudjiono (2010, hlm. 97-100) yaitu meliputi: (1) cita-cita dan aspirasi, (2) kondisi siswa, (3) kemampuan belajar, (4) kondisi lingkungan sosial dan budaya siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan (5) upaya guru dalam mengajarkan siswa. Namun penulis memfokuskan pada bagaimana upaya guru dalam mengajarkan siswa. Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, guru menentukan kemana arah pembelajaran itu akan dibawa. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Amaliyah dan Setiyani (dalam Utari, 2018, hlm. 1051) bahwa kepemimpinan guru berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dalam hal upaya guru dalam mengajarkan siswa berkaitan dengan strategi seperti apa yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Upaya meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dengan menyajikan permainan yang menantang dan menarik (Blegur & Wasak, 2018, hlm. 253). Tidak hanya itu, menyajikan permainan dalam pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa semata, menyajikan permainan dalam pembelajaran sudah seperti alat dalam proses pendidikan, Soemitro (dalam Ardiansyah, 2014, hlm. 672) mengatakan bahwa pendidikan yang baik akan mengetengahkan bermain sebagai alat pendidikan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan permainan kecil. Dirjen PLS (dalam Isnaini, 2016, hlm. 78) “Permainan kecil merupakan aktivitas gerak yang dilakukan dalam bentuk permainan sederhana. Selain itu permainan kecil juga dapat merangsang dan mengembangkan kognitif, afektif, sosial, emosional dan psikomotor siswa”. Permainan kecil adalah permainan hasil adaptasi dari permainan tradisional, dikatakan hasil adaptasi karena permainan kecil lebih sederhana, baik itu dari peralatan yang digunakan maupun dari lapangannya tetapi tidak sampai menghilangkan unsur-unsur yang terkandung didalamnya. Selain itu permainan kecil juga beradaptasi dalam segi kebutuhannya, sesuai yang dikatakan Sukintaka (dalam Julianti dan Alawiyah, 2016, hlm. 83-84) “Permainan kecil dapat disesuaikan dengan keadaan ataupun situasi dimana dan kapan permainan yang dimaksud dilaksanakan”. Meskipun permainan kecil merupakan permainan yang sederhana, bukan berarti permainan kecil tidak memiliki manfaat. Menurut Lukman (2016, hlm. 15) mengatakan bahwa:

Permainan kecil memiliki banyak manfaat. Diantaranya manfaat yang didapat yaitu dapat meningkatkan kesegaran jasmani, motivasi, pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan intelektual, pembentukan kerjasama sosial emosional, prestasi belajar. Dari kondisi fisik disamping menimbulkan kesenangan, kegembiraan bagi siswa. Begitu pula sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran permainan kecil ini tidak memakan biaya yang mahal dan mewah.

Dari manfaat yang disebutkan diatas salah satunya yaitu dapat meningkatkan motivasi, maka dari itu pada penelitian ini penulis menggunakan permainan kecil sebagai upaya atau strategi yang dilakukan untuk memunculkan motivasi belajar pada anak. Selain itu permainan kecil sangat perlu diberikan kepada para peserta didik karena berpengaruh dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan sesuai dengan Hartati, dkk. (2012:30) menyatakan bahwa dengan berbagai bentuk permainan kecil, minat dan motivasi siswa dalam belajar makin meningkat, dengan meningkatnya minat dan motivasi, maka hasil belajar pun akan meningkat.

Selain berdasarkan pemikiran diatas, menurut kamus Wikipedia (dalam Hartati, dkk. 2012:2) bermain merujuk serangkaian aktivitas sukarela yang dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yang secara normal berhubungan dengan kesenangan dan kegembiraan. Dari pengertian itu dapat disimpulkan

bahwa keadaan siswa yang memiliki motivasi secara intrinsik yaitu bisa dilihat dari perilaku yang siswa tunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu kegembiraan. Kegembiraan selama proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh siswa merupakan ciri bahwa siswa tersebut memiliki motivasi yang kuat, seperti yang dikatakan Deci & Ryan (dalam Auweele, dkk. 1999, hlm. 15) *“Intrinsically motivated behavior is associated with psychological well-being, interest, enjoyment, fun, and persistence”*. Strategi yang penulis gunakan agar siswa merasa gembira dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan permainan, permainan dipilih karena berdasarkan yang dikatakan oleh Suparman (dalam Blegur & Wasak, 2018, hlm. 270-271) dalam bukunya yang berjudul: “Gaya mengajar yang menyenangkan siswa” bahwa “ketika bermain, siswa merasa gembira, tidak ada beban apapun dalam pikiran. Suasana hati senantiasa ceria. Dalam keceriaan inilah guru dapat dengan mudah menyelipkan ajaran-ajarannya”. Tidak hanya dampak dari melakukan permainan secara umum, melakukan permainan kecil dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani juga bisa membuat siswa merasa senang dan gembira sesuai dengan yang dikatakan Soemitro (dalam Zulkarnain, 2015:162) dengan adanya permainan kecil anak-anak didik akan merasa lebih senang dan gembira dalam mengikuti gerakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Studi Penelitian Tindakan Kelas di Klub Futsal Dua Cimahi).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah: “Apakah permainan kecil dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan kecil dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

1.4 Batasan Penelitian

Untuk menghindari beberapa penafsiran yang terlalu luas dan agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari masalah yang peneliti fokuskan, maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan kecil, permainan kecil dibagi menjadi dua yaitu permainan kecil tidak menggunakan media dan permainan kecil menggunakan media. Pada penelitian ini yaitu menggunakan permainan kecil tidak menggunakan media.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.
3. Populasi pada penelitian ini adalah anggota Klub Futsal Dua Cimahi.
4. Sampel dalam penelitian ini adalah anggota Klub Futsal Dua Cimahi.
5. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar dan lembar observasi

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, dapat memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada, khususnya teori-teori pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran menggunakan permainan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan kegiatan pembelajaran di Sekolah Menengah Atas.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan tambahan informasi maupun bahan masukan mengenai permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Bagi siswa, memberikan pengalaman baru yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran penjas.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan informasi bagi penelitian selanjutnya.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran Dan Hipotesis Penelitian

Bagian ini membahas mengenai kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu lokasi dan subjek populasi/ sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.